MARTINGALA 2,0:

SE PUEDE GANAR
A LA BANCA?

Escrito por: Eugenio F. Marín (2.017)

Contacto: @2martingala0 (vía Twitter)

INDICE

INTRODUCCIÓN

- Se le puede ganar a la banca?
- Si.
- Como?
- Con cabeza.

El método **Martingala 2,0** consiste en elevar un Capital Inicial bajo hasta tal punto donde pueda generar unos ingresos constantes en un plazo de 6 a 9 meses, mediante apuestas deportivas.

La base fundamental del **Martingala 2,0** es, evidentemente, el método de apuesta en casino Martingala. La única diferencia entre ambos esta en que mientras que en el método clásico la probabilidad de acierto es fija. En el método **Martingala 2,0** tu eliges la probabilidad de acierto.

Al ser un método basado en la probabilidad, debemos tener mucha cabeza a la hora de elegir las cuotas de apuesta. Malas decisiones en cuotas de apuestas llamativas, nos puede perjudicar. Es un juego de probabilidad, hay que tener cabeza.

El objetivo de su creación es poder ser una alternativa a los productos bancarios de inversión, dedicando poco tiempo (aprox. 4h a la semana) e iniciando la inversión con un Capital inicial bajo (mínimo 30,50€)

MARTINGALA + EFECTO VARIABLE

En teoría de probabilidad, un proceso estocástico de tipo martingala es todo proceso caracterizado por no tener deriva, definición de la Wikipedia. Para que nos entendamos. Hacer un Martingala en el casino es cuando apuestas siempre al mismo color y cada vez que pierdes, doblas la apuesta hasta que ganes. Así, sucesivamente.

Teóricamente funciona pero tiene peros. Cuales:

1. Necesitas un Capital Inicial alto conforme mas oportunidades de juegos quieras.

Oportunidades	**1º**	**2º**	**3º**	**4º**	**5º**	**6º**	**7º**	**8º**	**9º**	**10º**
Fichas a apostar	1	2	4	8	16	32	64	128	256	512
Fichas acumuladas (C.Inicial)	1	3	7	15	31	63	127	255	511	1023
Fichas = 2,50 €	2,5	7,5	17,5	37,5	77,5	157,5	317,5	637,5	1277,5	2557,5

Tabla 1

2. Necesitas el mismo numero de victorias que numero de fichas iniciales para doblar lo invertido.

Claro, estos peros hacen que sea muy fácil quedarse a 0,00€ si dispones de un Capital Inicial bajo y poco rentable si dispones de un capital inicial alto.

Este método procede del siglo XVIII. Actualmente, disponemos de ***casas de apuestas*** onlines donde nos permiten apostar casi por lo que queramos (en materia deportiva/comercial) y podemos apostar decimales. Gracias a eso podemos añadir el ***Efecto Variable***.

Podemos entender como ***Efecto Variable*** la oportunidad de dividir los beneficios obtenidos por apuesta acertada entre el numero de las fichas iniciales para ir elevando el Importe de apuesta progresivamente.

Esto significa que en aproximadamente 20 apuestas acertadas podamos doblar el Capital Inicial, con un numero de oportunidades de fallos alto (9). El ir elevando el Importe de apuesta progresivamente también nos permite aumentar el numero de oportunidades de Descender la cuota (se explica mas detalladamente en el capitulo ***Martingala 2,0***).

Para entender la importancia de gestionar bien los "costes variable", en nuestro caso el ***Efecto Variable***, debemos mencionar la famosa historia de la aceituna en las ensaladas de American Airlines.

En 1987, la aerolínea estadounidense se ahorró $40.000, por avión. Todo gracias a eliminar una aceituna de cada ensalada de primera clase. El coste variable de una solo aceituna es muy baja pero al multiplicarlo por todas las ensaladas servidas al cabo de un año, permitió a American Airlines un buen ahorró por avión. Eso es una buena gestión de los costes variable.

En nuestro caso, añadir los beneficios al Importe de apuesta nos permitirá aumentar nuestros beneficios de una forma progresiva y con un riesgo bajo.

Actualizando un método del s.XVIII, nos permite tener una base para el ***Martingala 2,0***.

CASAS DE APUESTAS

Cuando se hace el Martingala en el casino, se buscan juegos de 2 opciones (color, pares, mitad). La probabilidad de acierto es poco menos del 50%, ya que con el cero también cuenta y no es ni rojo o negro, ni par e impar, ni 1º mitad o 2º mitad. En las casas de apuesta la cuota de apuesta "representa" la probabilidad de acierto que tiene esa opción.

Si dividimos 100 entre la cuota de apuesta obtenemos el supuesta probabilidad de acierto.

Si quisiéramos apostar por el resultado de una moneda al aire tendríamos 2 opciones, cara o cruz. Esto significa que la probabilidad de acierto es del 50%, con lo que conllevaría a una cuota de apuesta de 2,00€. Eso en las casas de apuestas online no funciona.

A los tipos de apuesta de 2 opciones donde la probabilidad real sea de 50%, le colocan cuotas de apuesta de 1,85€ a 1,90€. Asi se garantizan beneficio de al menos 0,10€, siempre que 2 personas apuestan de forma diferente.

Teniendo en cuenta el porcentaje de beneficio que tienen las casas de apuestas, las cuota de apuesta que mas se ajusta a la igualdad de una ruleta de casino, podrían ser esas cuotas que oscilan entre el 1,90€ y los 2,05€.

La banca siempre gana...

MARTINGALA 2,0 : el juego

El método ***Martingala 2,0*** consiste en elevar un Capital Inicial bajo hasta tal punto donde pueda generar unos ingresos constantes, utilizando como base el método ***Martingala*** + ***Efecto Variable,*** en las apuestas deportivas.

Con un capital inicial de 30,50 € y una oportunidad de Descender la cuota, tendríamos 9 oportunidades de fallo para no quedarnos a 0,00€. Algo teóricamente muy difícil (0,003%).Con el método clásico, necesitar 512 fichas de casino para tener las misma oportunidades de fallo.

Cuando nuestro capital inicial pase de 30,50€ a 61,00€ (aprox. 20 apuestas acertadas), nuestras oportunidades de Descender la cuota pasa a 2 oportunidades, teniendo así 13 oportunidades de fallo para no quedarnos a 0,00€.

La oportunidad de Descender la cuota la utilizaremos cuando fallemos 4 apuesta de manera consecutiva. En ese momento, el Importe de apuesta para el quinto partido sera la mitad que el Importe de apuesta del primer partido fallado.

Con un Capital de 30,50€ la distribución queda así:

Oportunidad	**1º**	**2º**	**3º**	**4º**	**5º**	**6º**	**7º**	**8º**	**9º**
Importe	1,00 €	2,00 €	4,00 €	8,00 €	0,50 €	1,00 €	2,00 €	4,00 €	8,00 €

Tabla 2

Utilizar el Descenso de cuota nos permite:

1. Poder llegar a recuperar el Capital Inicial si antes de conseguir al menos 20 victorias, fallamos 4 partidos consecutivos.

2. Cuanto mas tarde ser realice el Descenso de cuota dentro de un nivel, mas fácil sera recuperar el nivel.

Una vez empecemos a obtener beneficios, la apuesta siguiente a una apuesta acertada, deberemos dividir el Capital disponible entre 30,5 para obtener el Importe de apuesta. Este marcara la referencia para las demás.

Ejemplo 1.

Hago un deposito en mi casa de apuesta favorita online de 30,50€. El resultado de dividir el capital por 30,5 me da como resultado la distribución de la Tabla 2.

Realizo una apuesta de cuota 2,05€. Al ser la primera oportunidad, el importe de apuesta sera de 1,00€

Como he acertado la apuesta, mi Capital pasa a ser de 31,55€. Al dividir el Capital entre 30,5 obtengo un importe de apuesta de 1,03€. Ahora la distribución quedaría así:

Oportunidad	**1º**	**2º**	**3º**	**4º**	**5º**	**6º**	**7º**	**8º**	**9º**
Importe	1,03 €	2,06 €	4,12 €	8,24 €	0,52 €	1,04 €	2,08 €	4,16 €	8,30 €

Tabla 3

El Importe de Apuesta marca en que nivel esta en el método Martingala 2,0, con el fin del llegar al nivel de continuo. La distribución de los niveles en un capital inicial de 30,50 € sera así:

Nivel	Importe de apuesta
Nivel 0	De 0,50€ a 0,99€
Nivel 1	De 1,00€ a 1,99€
Nivel 2	De 2,00€ a 3,99€
Nivel 3	De 4,00€ a 7,99€
Nivel 4	De 8,00€ a 15,99€
Nivel 5	De 16,00€ a 29,99€
Nivel continuo	De 30,00€ a 50,00€

Tabla 4

Cada vez que subamos de nivel, tendremos una oportunidad mas de Descender la cuota. En un nivel 5, tendríamos 25 oportunidades de fallo para no quedarnos a 0,00€.

En el caso de la Tabla 4, el objetivo es marcar el Nivel continuo en un Importe de apuesta que va de 30,00€ a 50,00€. Eso significaría que cuando el Capital llegue a 1.525,00€, se realizara una retirada de 610,00€. Dejando asi el capital a 915,00€.

Como empezar?

Una vez hemos comprendido el método **Martingala 2,0** y realizamos el ingreso del capital en nuestra Casa de apuesta favorita, deberíamos tener 3 libretas (o 3 documentos en un pc) para poder gestionar bien todos los datos. Estas libretas se dividirán en:

1. Agenda: en ella anotaremos los partidos que se ajustan a nuestras necesidades para apostar. Gracias a ella, podremos hacer un planning para gestionar varias apuestas en un día.

2. Diario: aquí anotaremos todos los partido que apostamos con cierto tipo de detalles.

   Una forma de organizar estos datos, seria:

Ejemplo 2.

"Nivel 1"
V1 = Importe 1,00€ // Deposito 30,50€
P1 -> Team A – Team B | Pronostico
(competición) | 2,05€

V2 = Importe 1,03€ // Deposito 31,55€
P2 -> Team A – Team B | Pronostico
(competición) | Cuota
P3 -> Team A – Team B | Pronostico
(competición) | 2,05€

V3 = Importe 1,07€ // Deposito 32,68€
P4 -> Team A – Team B | Pronostico
(competición) | Cuota

   Al termino de cada nivel, realizaremos un resumen detallado para valorar la progreso (Partidos apostados, ganados, perdidas y en que oportunidad).

3. Libro de cuentas: es muy importante que controles las cuentas de tus beneficios, sobre todo cuando

ya llevas un buen numero de victorias.

En España, están obligados a realizar la declaración de la renta toda persona que la suma de los beneficios de las apuestas ganadas menos el Importe de las apuestas ganadas, sea superior a 1.000,00€. Los primero 1.000,00€ están exentos de impuestos y el porcentaje varia según la Comunidad Autónoma.

A que apostar?

Esto no es fútbol, esto son números.

Olvídate del equipo favorito, de la sorpresa de la semana y todas esas apuestas. El fútbol se trata de meter goles. Ahí tienes todas las apuestas. Busca cuotas que oscilen entre 1,90€ y 2,05€.

Ese tipo de cuota te hará crecer de una forma normal y segura. Conforme mas alta es la cuota de apuesta, mas rápido crecerá el Importe de apuestas pero también aumenta la probabilidad de fallo, de tal modo que sea mas fácil quedarse a 0,00€.

Intenta hacer las apuestas arriesgadas a la 1º oportunidad de un Importe de apuesta nuevo.

Cuota	Probabilidad		Cuota	Probabilidad
1,90 €	50,00%		3,00 €	32,25%
1,95 €	48,78%		3,50 €	27,78%
2,00 €	47,62%		4,00 €	24,40%
2,05 €	46,51%		5,00 €	19,60%
2,25 €	42,55%		7,50 €	13,15%
2,50 €	38,46%		10,00 €	9,90%

Tabla 5

Cuanto tardo en subir de nivel?

Acertando de forma consecutiva 22 apuestas con cuota de 2,05€. Si no lo haces de forma consecutiva y hay algún fallo por medio, puede que necesites menos victorias.

En ciertas ocasiones, acertar apuestas en la 2º ó 3º oportunidad, nos puede ayudar a obtener beneficios mas altos. Debemos controlarlo bien porque un exceso de aciertos en oportunidades altas (3º ó 4º) nos puede repercutir de forma negativa a la hora de pagar impuestos.

Como controlo mis obligaciones con Hacienda?

Una forma de organizar estos datos, seria:

Ejemplo 3.

	Importe de apuesta	Ganancias
N1.1 // 11 de ago --> Team A – Team B	*1,00€*	*2,05€*
N1.2 // 13 de ago --> Team A – Team B	*2,06€*	*4,22€*
N1.3 // 15 de ago --> Team A – Team B	*1,07€*	*2,19€*
[...]		
N1.19 // 11 de sep -->Team A – Team B	*1,94€*	*3,98€*
TOTAL	*6,07€*	*12,44€*

DIFERENCIA *6,37€*

Acumulado ImpA = *Dif – 1.000,00€ =*

Acumulado Gana = *Impuestos .....% =*

Dif = *Beneficios netos =*

NOTAS PARA ESTE PUNTO

- Es aconsejable hacer un balance de cuestas cada vez que cambias de nivel y al cierre del año fiscal.

- Acertar muchos apuestas en oportunidades alta nos perjudicara a la hora declarar, ya que un gran porcentaje de las ganancias será para recuperar el importe de las apuestas falladas y eso hacienda no lo entiende así porque las apuestas falladas no se pueden declarar.

Ejemplo 4.

Acertamos a la 4º oportunidad una apuesta con una cuota de apuesta de 2,05€ y con un Importe de apuesta de 1,00€.

Importe total apostado:

1º Oportunidad:	1,00€
2º Oportunidad:	2,00€
3º Oportunidad:	4,00€
4º Oportunidad:	8,00€
Total apostado:	15,00€

Ganancias total:

8,00€ x 2,05€ = 16,40€

Beneficios reales:

16,40€ - 15,00€ = 1,40€

Aquí vemos como habiendo obtenido unos de beneficios de 1,40€, para Hacienda habremos obtenido unos beneficios de 16,40€

Repetir esta operación mucas veces dentro de un nivel hará que tus beneficios no crezcan a buen ritmo.

RECUERDA...

- Este juego se basa en la probabilidad. Con una mala cabeza, es mas fácil perder todo que ganar algo.

-

-